7,742: Design und Kriminalität - Designstrategien der Global Governance

Fach-Informationen

Credits: 3

Zugeordnete Veranstaltungen

Stundenplan	Sprache	Dozent(in)
7,742,1.00 Design und Kriminalität - Designstrategien der Global Governance	**Deutsch**	**Milev Yana**

Veranstaltungs-Informationen

Veranstaltungs-Vorbedingungen

Veranstaltungs-Inhalt

„Alle Begriffe der Politischen Philosophie sind theologische Begriffe", so Carl Schmitt in seinem Werk „Politische Theologie" und ich füge dem hinzu: alle Begriffe der politischen Theorie, der politischen Theologie und der politischen Ökonomie sind strategische Formen der Tarnung, Täuschung und Verherrlichung. Mit *Design Governance* wird ein Paradigma vorgestellt, dass Designstrategien als Regierungstechniken thematisiert, die mit zweierlei Kalkül operieren: der Camouflage nach Außen und der Ausweitung des Ausnahmezustands nach Innen.

Ein erster Quantensprung für die Analyse von Regierungstechniken findet durch die Theorie Michel Foucaults in Biopolitik I und II statt. Er formuliert, das es das Prinzip der Märkte ist, welches im Zentrum des Regierens steht. Foucault nennt diesen Typ des Regieren *Gouvernementalität*.

Ein zweiter Quantensprung für die Analyse von Regierungstechniken findet durch die Theorie Milton Friedmans in Kapitalismus und Freiheit statt. Hier formuliert Friedman die Grundlagen eines angewandten Katastrophenkapitalismus.

Der dritte Quantensprung für die Analyse von Regierungstechniken ereignet sich etwa seit der letzten Millenniumswende, spätestens seit 9/11: Zur *terreur* im Zentrum des Regierens, gesellt sich prominent das Bild- und Mediendesign.

Das Seminar vermittelt einen Einblick in Fragen der kritischen Theorie, in Übertragung auf Praktiken von Organisationen und deren Designpolitiken. Unternehmens-Konzepte wie z.B. Diversität oder Nachhaltigkeit werden untersucht und auf ihren Doppelcharakter überprüft. Darüber hinaus regt das Seminar zum analytischen und medienpraktischen Arbeiten an. An Fallbeispielen können sich die Studierenden der Methode des Theoriedesign nähern. Geübt wird sowohl der Theorieentwurf als auch die Bild- und Medienrecherche. Beide Resultate werden in so genannten Lecture-Performances zusammengeführt, vorgestellt und diskutiert.

Veranstaltungs-Struktur

BLOCK 1

Thema 1 /Einführung

Design Governance: Designstrategien als Regierungstechniken

Exkurs 1

Governancen haben sich heute zu komplexen globale Markt- und Mediensysteme ausgeweitet, in deren Zentrum die Herstellung des ***Ausnahmezustands*** eine zentrale Rolle spielt. Ausnahmezustände sind rechtsfreie Räume, in deren Schatten die Legalisierung von profitablen Geschäften möglich wird. Die zentrale Strategie für den globalen Erfolg von *Governancen* ist zweifach: das Cover nach Außen, in Form von Brandmanagement, und die Euphemisierung von Unternehmenspolitiken, in Form von medialer Desinformation und ***Ununterschiedenheit.*** Hierzu zählen ebenfalls Nachrichtengeschäfte und Breaking News. Wir thematisieren in unserem Seminar die ***Doppelstrategien*** von *Global Governancen*, die mit den Mitteln des Designs und der Medien hergestellt werden. Think Tanks, Creative- und Medienindustrien sind unentwegt dabei, den kriminellen Nukleus von globalen Unternehmensgeschäften mit *False Flag Media Operations* zu tarnen. Gleichzeitig operieren Nachrichten-Industrien mit medialen ***Schock-Doktrinen***, die gezielt Desinformation und Anomie in sozialen Feldern zu verursachen. Korporatistische Designpolitiken supranationaler Agencies werden anhand von Beispielen aus Politik und Wirtschaft vorgestellt.

An dieser Stelle wird folgende Forderung für die aktuelle Kulturtheorie evident: Die Formulierung einer zeitgemäßen Theorie über den klandestinen Kriegsführungsstil von *Design Governancen*

BLOCK 2

Thema 2

Design Industries: Die Rolle der ***Doppelstrategien*** im Katastrophenkapitalismus

Exkurs 2

Designrhetoriken sind gouvernementale Regierungstechniken und Regierungsversprechen. Suggestive Designoberflächen, die Sicherheit, Demokratie, Dienstleistung und Emanzipation versprechen, sowie Individualität, Freiheit und Autonomie, sind die Fortsetzung der klassischen Euphemismen für die Legitimität von Ausnahmezuständen mit den Mitteln des Designs. Wir unterscheiden zwischen Makro- und Mikroebenen von *Design Governancen.* Diese integrieren sämtliche Designstrategien des Marketings, des Entertainments, des Tourismus, der IT, des Journalismus, aber auch der Security, des Protektionismus, des Interventionismus usw. Die Ökonomisierung sämtlicher Lebensbereiche erfolgt heute suggestiver denn je. Demokratieprodukte wie Frieden, Sicherheit, Wohlfahrt usw. sind transformiert auf individuelle Bedürfnisse angepasst. Heute verkaufen *Design Governancen* statt Großraumpropaganda Lebensgefühle wie Trust, Innovation, Zukunft, Sustainability usw. Hinter *Design Governancen* stehen gigantische Industrien des Empire – und wie wir weiter sehen werden – des *Emergency Empire*.

An dieser Stelle wird folgende Forderung für die aktuelle Kulturtheorie evident: Die Formulierung einer zeitgemäße Theorie des Ausnahmezustands auf der Designebene, welche die Doppel-Strategien der Tarnung, Täuschung und Verherrlichung berücksichtigen

BLOCK 3

Thema 3

Design Industries: Die Rolle der Akteure in einer neuen ***Ununterschiedenheit*** von Designpolitiken

Exkurs 3

Wenn wir der Tatsache Rechnung tragen, dass sich die Schlachtenordnungen mitten durch die Gesellschaften ziehen, wie Foucault sagt, dann haben wir es heute mit einer Transformation selbiger zu Design- und Medienordnungen zu tun. Diese Tatsache wirft völlig neue Fragen in Bezug auf die Rolle von Einzelakteuren und Multituden auf. - Im Verbund mit Advertising, Marketing und Medien gelingt es kriegführenden Agencies sowohl ihre Unkenntlichkeit zu garantieren, wie auch auf der Makro-Ebene messianisch-cleene Euphemismen, Heils- und Souveränitätsversprechen in Umlauf zu bringen und hier zunächst ein unantastbares Klima von über-gesellschaftlicher Freiheit zu erzeugen.

Zukunft, Innovation, Individualität, Erfolg, Establishment, Kapital usw.

werden im Unternehmens-Marketing von Konzepten suggeriert wie: *Brand Yourself*, *Entertain-Yourself* , *Control-Yourself*, oder *Empower-Youself.*

Die Werbeleistung eines Unternehmens „brandet" sozusagen den potentiellen Klienten zum potentiellen Rekruten, der gegebenenfalls die Chancen erhält, in der globalen Officer-Liga in Führung zu gehen. Der Begriff *Selbstdesign* löst den mittlerweile altmodischen Begriff der *Selbstausbeutung* ab.

An dieser Stelle wird folgende Forderung für die aktuelle Kulturtheorie evident: Die Formulierung einer erweiterten Theorie des *Simulakrums*, in welcher der Begriff der Täuschung durch den Begriff der *Ununterschiedenheit* abgelöst wird

BLOCK 4

Thema 4

Design Industries: Das Design medialer ***Schock-Doktrinen*** und sozialer Anomien

Exkurs 4

Der demokratische Zwangskonsum an medialisierten Dauerfrequenzen von Katastrophen ist nicht nur eine Errungenschaft der *Breaking News*, sondern auch als neuer Typus des neuro-soziologischen Kollateralschadens im Rahmen neuer Kriege der *Global Governance* zu verstehen. *How to make/design good Combatants*?, oder mit anderen Worten: wie werden neue Kunden, Klienten, Teilnehmer und Konsumenten hergestellt?, ist die zentrale Frage einer Design Governance. Diese Frage hat sich auf die Ebene des Neuromarketings und des Marketingdesigns verlagert.

An dieser Stelle werden für uns Strategien der Desorientierung, der sekuritären Propaganda und der Angstproduktion relevant. Wir werden gezielt die Herstellungs- und Wirkungsmechanismen von *Breaking News* untersuchen, sowie das Klima-Design der permanenten Katastrophe. Pornografie, Bildgewalt, Kaufsuggestionen und tatsächliche Fakten von Ereignissen, vermischen sich zu einem medialen Overkill, dessen Schock-Charakter durch die Art und Weise der journalistisch-medialen Vermittlung und nicht durch die Tatsache der Existenz von Katastrophen an sich, erzeugt wird.

An dieser Stelle wird folgende Forderung für die aktuelle Kulturtheorie evident: Die Notwendigkeit einer erweiterten Gewalttheorie, die sich auf die Gewaltform der *medialen Schock-Doktrinen* und Bildgewalt bezieht.

Ablauf (pro Block)

I.)

Keynote-Vortrag /Exkurs

II.)

Auswahl der zentralen Themenschwerpunkte und gemeinsame Formulieren von Subthemen

Festlegung und Verteilung von Arbeitstiteln und – themen

Zuordnung von Literatur aus dem vorbereiteten Literaturkanon

Einführung in die Textproduktion

III.)

Praktische Übung:

Einführung in die Arbeitsmethode des Theoriedesign

Analyse von Tageszeitungen, Journalen, Blogs, Breaking News zu den Inhalten den Informationsvermittlung

Selektion von Headlines und Topics

Recherche und Aufdeckung von Desorientierung und Fehlinformation

IV.)

Verbindung von Theorie und Praxis/ Text und Theoriedesign

Vorstellung der komplexen Arbeit aus Text und Recherchematerial in Form von

Performance-Lecture (anstatt des klassischen Referats)

Diskussion

Das Kontextstudium ist der Form nach **Kontaktstudium**; zum ordnungsgemässen Besuch der Veranstaltung gehört daher die **regelmässige Teilnahme**. Die Studierenden müssen selbst darauf achten, dass sich Veranstaltungstermine **nicht überschneiden**.

Veranstaltungs-Literatur

Eine dezidierte Literaturliste wird gesondert vor Beginn des Seminars veröffentlicht.

Veranstaltungs-Zusatzinformationen

Prüfungs-Informationen

Prüfungsform

Dezentral - Präsentation (in Gruppen) (30%)

Prüfungs-Hilfsmittel

keine Hilfsmittelregelung nötig

Für die Prüfungsleistung ist keine Hilfsmittelregelung notwendig. Es gilt:

- Für Hausarbeiten, Kurse ohne Credits etc. gibt es keine spezifische Hilfsmittelregelung.
- Es gelten subsidiär die Ordnungen der Universität St. Gallen sowie die Regeln des wissenschaftlichen Arbeitens (Quellen und Hilfen müssen immer ausgewiesen werden).
- Bei allen schriftlichen Arbeiten muss eine Eigenständigkeitserklärung angebracht werden.

Fragesprache: **Deutsch**
Antwortsprache: **Deutsch**

Dezentral - schriftliche Gruppenarbeit (10%)
Prüfungs-Hilfsmittel
keine Hilfsmittelregelung nötig
Für die Prüfungsleistung ist keine Hilfsmittelregelung notwendig. Es gilt:

- Für Hausarbeiten, Kurse ohne Credits etc. gibt es keine spezifische Hilfsmittelregelung.
- Es gelten subsidiär die Ordnungen der Universität St. Gallen sowie die Regeln des wissenschaftlichen Arbeitens (Quellen und Hilfen müssen immer ausgewiesen werden).
- Bei allen schriftlichen Arbeiten muss eine Eigenständigkeitserklärung angebracht werden.

Fragesprache: **Deutsch**
Antwortsprache: **Deutsch**

Dezentral - schriftliche Klausur / Prüfung (60%, 60 Min.)
Prüfungs-Hilfsmittel
Closed Book
Die folgende Regelung gilt für alle Prüfungen, unabhängig von Bedarf und Einsatz:

- Ein einfacher Taschenrechner ist zugelassen (Definition des einfachen Taschenrechners: siehe Hilfsmittelreglement vom 14. Dezember 2010 und beachte das Merkblatt «Taschenrechner»). Weitere EDV- und elektronische Kommunikationsmittel wie Notebooks, PDAs und Mobiltelefone etc. sind nicht erlaubt.
- Ein zweisprachiges Wörterbuch (ohne Handnotizen) darf benutzt werden, wenn die Prüfungsfragen und/oder -antworten nicht der Muttersprache entsprechen. Elektronische Wörterbücher sind nicht erlaubt.
- Die Beschaffung der erwähnten Hilfsmittel (inkl. Taschenrechner) ist ausschliesslich Sache der Studierenden.
- Es sind keine weiteren Hilfsmittel zugelassen.

Fragesprache: **Deutsch**
Antwortsprache: **Deutsch**

Prüfungs-Inhalt

Wird im Seminar bekannt gegeben.

Prüfungs-Literatur

Wird noch bekannt gegeben.

Beachten Sie bitte:

Wir machen Sie darauf aufmerksam, dass dieses Merkblatt vor anderen Informationen wie Studynet, persönlichen Datenbanken der Dozierenden, Angaben in den Vorlesungen etc. den absoluten Vorrang hat.

Verbindlichkeit der Merkblätter:
Veranstaltungsinformationen ab Biddingstart am 25. August 2011
Prüfungsinformationen für dezentrale Prüfungen nach der 4. Semesterwoche am
17. Oktober 2011
Prüfungsinformationen für zentrale Prüfungen ab Start der Prüfungsanmeldung am
7. November 2011

Bitte schauen Sie sich das Merkblatt nach Ablauf dieser Termine nochmals an.

09.11.2011 05:14
gültig für das Herbstsemester 2011
Version 1 vom 01.01.0001